

Spiel komplett in Deutsch!

RAHZ's REVENGE



ANGST

RAHZ'S REVENGE

Inhaltsverzeichnis

WIE INSTALLIERE ICH DAS SPIEL? 7
INSTALLATION UNTER WINDOWS 95 7
INSTALLATION UNTER WINDOWS 3.1X 7
DIE VORGESCHICHTE 8
19. FEBRUAR 2026 10
21.07 UHR 10
21.15 UHR 11
21.28 UHR 11
ALLES WICHTIGE ZUM SPIEL 11
WIE STARTE ICH „ANGST“? 11
WIE WÄHLE ICH DIE VERSCHIEDENEN EPISODEN AUS? 11
WIE SCHALTE ICH DIE AUFLÖSUNG UM? 12
WIE BEWEGE ICH MICH IN „ANGST“? 12
WIE SPRINGE ICH? 12
WIE BEWEGE ICH MICH SEITLICH IN „ANGST“? 12
WIE SEHE ICH NACH OBEN BZW. UNTEN? 12
WIE SCHALTE ICH DIE KARTE EIN? 12
WIE MACHE ICH DIE KARTE GROẞ/KLEIN? 12
WIE SCHIESSE ICH? 13
WIE HEBE ICH MUNITION AUF? 13
WIE HEBE ICH WAFFEN AUF? 13
WIE RUFE ICH DAS MENÜ AUF? 13
WIE SPEICHERE ICH EINEN SPIELSTAND AB? 13
WIE LADE ICH EINEN SPIELSTAND? 13

Wie schalte ich die Waffen um? 14
Wie starte und stoppe ich den CD-Audio Soundtrack? 14
Gibt es Cheats? 14
Waffen 14
Bildschirmanzeigen 17
Gesundheit 18
Halbgott-Modus 18
Munition 18
Exit 19
Feinde 19
Nebel 22
Autos 22
Doppeldecker 22
Rahz 23
Sonstiges 23
SPIELTIPS 23
Wie kann ich die Performance in SVGA verbessern? 23
Warum dauert das Laden von Spielständen manchmal länger, manchmal nicht? 23
Hardwareanforderungen für gute Performance 24
TASTATURGESAMTÜBERSICHT 24
INFOS ZU DEN EINZELNEN EPISODEN 25
GIC 25
Glas + Concrete 26
Fortress I 26
Fortress II 27

The Cave 27
Rahz Insula 27
DIE ANGST-CREW 28
Grafik 28
Renderer 28
Spielidee und Programmierung 28
Weitere Credits 28
HILFE BEI PROBLEMEN 29
Hotline 29

Wie installiere ich das Spiel?

Installation unter Windows 95

1. Starten Sie Windows 95. Nachdem der Rechner hochgefahren ist, klicken Sie mit der Maus in die Windows 95-Startleiste und drücken den Start-Button. Im neuen Fenster klicken Sie auf den Menübefehl „Beenden“ und wählen dann die Option „Computer im MS-DOS-Modus starten.
2. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie durch die Eingabe von „D:“ zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk. (Geben Sie für „D“ den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein. Hat Ihr CD-ROM-Laufwerk z.B. den Laufwerksbuchstaben E, dann geben Sie „E:“ ein.)
3. Geben Sie „INSTALL“ ein und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Das Programm wird nun auf Ihrer Festplatte installiert.

Installation unter Windows 3.1x

1. Schalten Sie Ihren Rechner ein und warten Sie, bis die MS-DOS Eingabeaufforderung auf dem Bildschirm erscheint. (Falls Sie Windows schon gestartet haben, schließen Sie alle Windows-Anwendungen. Beenden Sie Windows.)
2. Legen Sie die CD-ROM in Ihr CD-ROM-Laufwerk ein und wechseln Sie durch die Eingabe von „D:“ zu Ihrem CD-ROM-Laufwerk. (Geben Sie für „D“ den Laufwerksbuchstaben Ihres CD-ROM-Laufwerks ein. Hat Ihr CD-ROM-Laufwerk z.B. den Laufwerksbuchstaben E, dann geben Sie „E:“ ein.)
3. Geben Sie „INSTALL“ ein und folgen Sie den Anweisungen des Installationsprogramms. Das Programm wird nun auf Ihrer Festplatte installiert.

Bitte lesen Sie unbedingt die Datei LIESMICH.TXT. Dort finden Sie weitere hilfreiche Informationen.

Die Vorgeschichte

Im Jahre 2010 wurde von GIC (Global Insurance Corporation) folgender Marketing-Plan ins Leben gerufen:

Familien, die Ihren Kindern ab dem 5. Lebensjahr einen Biomonitor einpflanzen lassen, erhalten für die ersten 25 Lebensjahre 50% Prozent Rabatt auf Lebens- und Krankenversicherungsbeiträge.

Die Operation wird ambulant und kostenlos durchgeführt.

Diese Biomonitore melden nicht nur alle Gesundheitsdaten weiter, sondern synthetisieren aus körpereigenen Stoffen schmerzlindernde und heilende Medikamente, die im Bedarfsfall automatisch verabreicht werden.

Durch das ständige Monitoring der Gesundheitsdaten werden Erkrankungen bereits im Frühstadium erkannt und sparen so Milliardenbeträge an Versicherungsleistungen.

Die ersten 200.000 Elternpaare bekommen außerdem ein Vormietrecht auf eine Wohneinheit in Futura City. Futura City ist eine Stadt unter einer Schutzhülle, mit gefilterter Luft, um Allergien auszumerzen und BioGard-Robotern, die automatisch monatliche ambulante Behandlungen in Form von Hausbesuchen vornehmen und so Krankenhausaufenthalte praktisch unnötig machen.

Der Marketingplan war ein voller Erfolg.

10 Millionen Familien ließen ihre Kinder behandeln, und 200.000 davon zogen nach Futura City.

Doch die Sache hatte einen kleinen Schönheitsfehler:

Die Firma R.M.S., Inc. (Remote Monitoring Systems), die die Software für die Biomonitore entworfen hatte, feuerte ihren Chefprogrammierer (Michael Holmes) unter dem Vorwand, Teile der Steuerungssoftware unter der Hand an einen Spielehersteller verkauft zu haben, der damit seinen VR Game Channel besser gegen Hacker schützen wollte.

Michael "Techno" Holmes, verließ die Firma am 19.2.2010 ... und plante Rache: Er loggte sich in die Hauptrechner von GIC ein und schickte eine E-Mail folgenden Inhalts an Total-3D, die Konkurrenz:

Habe Infos über GIC:

GIC, die 1972 die Danger I-III Satelliten gemeinsam mit der RASA als private "Drittmittellieferanten" in den Weltraum brachten, sind im Besitz von Daten, die die Danger-Satelliten zurücksandten.

Diese Daten waren bis vor drei Jahren nicht entschlüsselbar. Einer der ersten Supercomputer (RAY I) war seit 1974 ununterbrochen damit beschäftigt, den Code zu knacken. Erfolglos!

RAY Computers, der Hersteller, ging 1995 pleite und verkaufte seinen letzten RAY IV an GIC. Er knackte den Code innerhalb von zwei Jahren.

Inhalt:

Genetische Sequenzen von Organismen.

Futura City ist eigentlich eine Teststadt für Genexperimente und wurde nur zu diesem Zweck gegründet ... der ganze Marketingplan war nur eine Täuschung ...

...

Als diese Nachricht bei Total-3D ankam, wurde Sie eher als Farce angesehen ... war aber auch irgendwie interessant. Ein Produktmanager nahm die Nachricht in das wöchentliche Operationsmeeting mit.

Nachdem der CEO und das Management-Team sie gelesen hatte und wie üblich total gestreßt die Nachricht allgemein als "not valid" abgetan hatte, deklassifizierte man sie.

Die Gamedivision von Total-3D stolperte darüber und machte ein Spiel daraus:

Parallel Reality: - Where Fear Waits Beyond!

Parallel Reality wurde ein Hit ohnegleichen ... als Single Player oder über Total's VR Channel ... jeder wollte, nein mußte PR spielen!!

...

19. Februar 2026

Futura City war der Vorläufer der BioGard-Städte, dem Pilotprojekt von GIC. Mittlerweile gibt es über 22 solcher PHPs (Protected Housing Projects), die insgesamt 5 Millionen Menschen beherbergen.

21.07 Uhr

GIC Headquarters, Columbus, Ohio.

Die Datenbank der Biomonitore von Futura City schlägt Alarm:

- Die BioGards in Futura City sind außer Kontrolle und greifen Menschen an.
- Komplettausfall der Biomonitore von Futura City, Meldungen über seltsame „Wesen“ nehmen überhand.

21.15 Uhr
Komplettausfall der Kommunikation.

21.28 Uhr
Sie sind Werner Müller, Sysop von GIC's Datenbank in Futura City ..., unliebsam durch Explosionen aus dem Schlaf geweckt ..., „mmh, eigentlich Zeit für 'ne Kippe"... Sie treten in den kleinen Vorgarten des GIC Headquarters..., und durch den Ausgang zum Haupthof von GIC sehen Sie ein Wesen, das Ihnen so brutal bekannt vorkommt wie in diesem alten Game ..."Parallel Reality" ... 'das war doch dieses Spiel mit den künstlichen genetischen Viechern, das ich doch mit 14 immer bis zum Umfallen gespielt habe!' ... Und bevor Sie richtig begreifen, was geschah, geht der Kampf schon los!

Alles Wichtige zum Spiel

Wie starte ich „ANGST"?
Wechseln Sie nach der Installation mit „CD ANGST" in das Verzeichnis \ANGST".

Geben Sie „ANGST" ein, um das Spiel zu starten.

Wie wähle ich die verschiedenen Episoden aus?
Menü aufrufen mit Esc-, H- oder M-Taste. Mit Hilfe der Pfeiltasten den Menüpunkt „Neues Spiel" auswählen und die Eingabetaste drücken. Danach mit Hilfe der Pfeiltasten einen Schwierigkeitsgrad auswählen und die Eingabetaste drücken. Dann mit Hilfe der Pfeiltasten eine Episode auswählen und wieder die Eingabetaste drücken.

Wie schalte ich die Auflösung um?

Sie müssen, um die Auflösung zu ändern, das Spiel neu starten.

Geben Sie „ANGST" ein, um das Spiel in mittlerer Auflösung zu starten.

Geben Sie „ANGSTHI" ein, um das Spiel in hoher Auflösung zu starten.

Wie bewege ich mich in „ANGST"?

Fortbewegung nach links, rechts sowie vorwärts, zurück: mit den entsprechenden Pfeiltasten oder mit der Maus.

Schnell laufen mit: Shift und Pfeiltasten.

Wie springe ich?

Drücken Sie die Ende-Taste (in die Knie gehen) und dann die Pos1-Taste (hochspringen).

Wie bewege ich mich seitlich in „ANGST"?

Mit der Komma-Taste (,) nach links, mit der Punkt-Taste (.) nach rechts.

Wie sehe ich nach oben bzw. unten?

Bild auf/ab Taste

Wie schalte ich die Karte ein?

Tabulator-Taste

Wie mache ich die Karte groß/klein?

Fragezeichen/Apostroph

Wie schieße ich?

Strg-Taste oder linke Maustaste

Wie hebe ich Munition auf?

Darüber laufen

Wie hebe ich Waffen auf?

Darüber laufen

Wie rufe ich das Menü auf?

Aufruf des Menüs mit Esc-, H- oder M-Taste.

Die Auswahl der einzelnen Menüpunkte erfolgt mit den Pfeiltasten (auf/ab) und der Bestätigung durch Drücken der Eingabetaste.

Durch Drücken der Esc-Taste wird das Menü wieder ausgeblendet.

Wie speichere ich einen Spielstand ab?

Menü aufrufen mit Esc-, H- oder M-Taste. Mit Hilfe der Pfeiltasten den Menüpunkt „Spielstand speichern“ auswählen und die Eingabetaste drücken. Dann mit Hilfe der Pfeiltasten einen leeren Slot auswählen, Eingabetaste drücken, einen beliebigen Namen eingeben und noch einmal die Eingabetaste drücken.

Wie lade ich einen Spielstand?

Menü aufrufen mit Esc-, H- oder M-Taste. Mit Hilfe der Pfeiltasten den Menüpunkt „Spielstand laden“ auswählen und Eingabetaste drücken. Dann mit Hilfe der Pfeiltasten einen gespeicherten Spielstand auswählen und die Eingabetaste drücken.

Wie schalte ich die Waffen um?

Durch Drücken der Tasten „1“ bis „6“. Voraussetzung ist: Sie müssen die Waffen finden. Am Anfang haben Sie nur die Flinte und die MP (Tasten „1“ und „2“).

Wie starte und stoppe ich den CD-Audio Soundtrack?

F5= Play Audio - spielt immer die CD von vorne bis zum Schluß.

F6= Stop Audio.

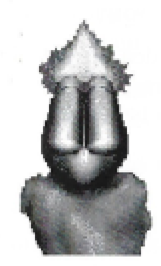
Gibt es Cheats?

A-Taste: Sie erhalten 2000 Schuß Munition

B-Taste: Alles ist taghell

D-Taste: Alles ist wieder dunkel!

Waffen



Flinte: Verschießt normale Munition.



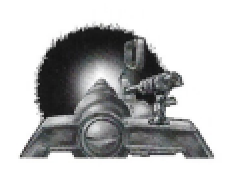
MP: Verschießt normale Munition.



Harpune: Verschießt Explosivgeschosse.



88: Verschießt hochbeschleunigte Partikel.



882: Verschießt hochbeschleunigte Partikel in Kombination mit einer Highspeed Minigun.



BotKit: In einem der Museen zur Geschichte der Rahz finden Sie ein Aufrüstkit für die realitiv dummen Biomedics:

Damit wird einer dieser Bots zu Ihrem Beschützer. Er prescht vor, um Sie vor dem Kugelhagel zu schützen, und greift selbständig Feinde an.

Pro Level ist in der Regel ein Biomed aufrüstbar. Sie müssen dabei folgendermaßen vorgehen:

1. BotKit suchen.
2. Mit der Taste „7" auswählen.
3. Zum Roboter gehen und die Eingabetaste drücken.
4. Ein Jetgeräusch ertönt und der Biomed hebt ab und bleibt ständig vor ihnen.

Achtung! Nicht aus Versehen abschießen!!



KillBot: Dabei handelt es sich um die Armeevariante der Biomeds: Sozusagen zielsuchende, selbstzerstörende Miniroboter.

Nicht besonders zuverlässig - ab und zu kehren sie nach 60 Sekunden wieder zurück, wenn sie kein Ziel gefunden haben, und müssen dann durch Drücken der Leertaste entschärft werden. Sonst gehen sie in Ihrer Hand hoch!!

Friedensfahne: Wenn Sie nichts mehr ausrichten können, probieren Sie es damit! Überraschungen sind nicht ausgeschlossen!

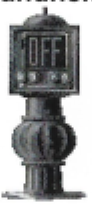
Alienmaske: Sie finden in bestimmten Levels eine Alienmaske, die Sie tarnt. Sie brauchen diese Maske, um unerkannt in die Alienmuseen zu gelangen und so wichtige Gegenstände zu entwenden.

Hält nicht ewig!!

Bildschirmanzeigen

Auf Ihrem Bildschirm sehen Sie zwei Ziffernanzeigen, die ständig Ihren aktuellen Gesundheitszustand (links) und Ihren Munitionsvorrat (rechts) anzeigen.

Gesundheit



An die Terminals gehen und die Leertaste drücken.

Halbgott-Modus

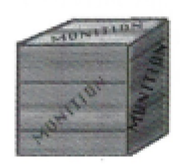
Falls Sie der Heldentod im Kampf ereilt hat und Ihre Gesundheit auf einem Tiefpunkt angelangt ist, bekommen Sie immer eine zweite Chance:

In einer Dialogbox werden Sie gefragt, ob Sie weitermachen oder die Episode neu starten wollen.

Das „Weitermachen" funktioniert nicht immer, da Sie ab und zu von mehreren Monstern gleichzeitig angegriffen werden und es aus dieser ausweglosen Situation kein Entrinnen gibt - Sie müssen die Episode dann neu starten.

Munition

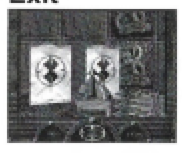




Munition finden Sie im Munitionslager.

Jede Munition paßt für jede Waffe.

Exit



Suchen Sie dieses Symbol des Widerstandes gegen die bösen Aliens, gehen Sie auf das Symbol zu und drücken Sie die Leertaste, und Sie haben den Level geschafft!

Feinde

MuVi:



Mutierter Versicherungsbeamter.

Bioechse:



Biolizard:

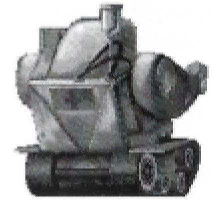


Telepathische Skorpione:



Sobald Sie sie hören, geht's an die Gesundheit ..., auch wenn Sie sie nicht sehen. Auf sich zukommen lassen, nach unten sehen (Bild-unten-Taste) und mit der MP gezielt ausschalten.

Biomedic:



Sie finden Biomedics einfach herumstehend und langsam durch die Gegend kriechend. Sie sind eigendlich nichts anderes als wandelnder Schrott, der beim Draufschießen explodiert ... oder vielleicht doch nicht?

Saurier:



Kommen hauptsächlich mit Reiter (Bioliz) vor.

Mech1:



Haben eine heftige 350-mm-Waffe, explodieren aber nach ein paar Schüssen ... nicht zu nahe kommen, wenn Sie hochgehen, da Sie sonst selbst dran glauben müssen!

Wachkugeln:

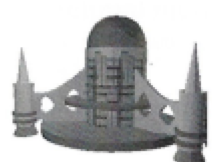


Kameras mit Elektroschocker. Sie sind leicht abzuschießen, aber eigentlich nur lästig.

Fliegende Plattformen:



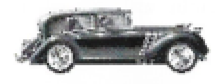
In manchen Situationen fordern die Rahz Luftverstärkung an.



Nebel



Autos



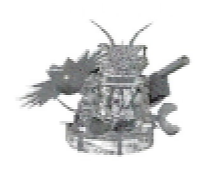
Dieser Citroën aus den 30er Jahren ist das beliebteste Transportmittel der MuVi's.

Doppeldecker



Neben dem 30er Jahre Citroën ist dieser Sopwith Camel von 1928 die hartnäckigste Waffe der MuVi's.

Rahz



DER Feind!

Sonstiges

Lifte: Lifte werden durch Betreten gestartet.

Spieltips

Wie kann ich die Performance in SVGA verbessern?

Drücken Sie F9. Motion Blur ist damit eingeschaltet. Dieses Feature verwischt das Bild beim Gehen ganz leicht und bringt so bessere Performance.

Warum dauert das Laden von Spielständen manchmal länger, manchmal nicht?

Wenn Sie einen Spielstand in der gleichen Episode laden und speichern geht das blitzschnell.

Laden Sie in einer Episode (z.B. GIC) einen Spielstand von z.B. FORTRESS II, dann dauert dies etwas länger, da auch die Daten von FORTRESS II neu geladen werden müssen.

Hardwareanforderungen für gute Performance

P 90 16 MB RAM • MID RES 320 x 400, 18 fps • und 640 x 480 HI-RES, 12-15 fps

Tastaturgesamtübersicht

F1	Quicksave
F2	Quickload
F3	Sound leiser
F4	Sound lauter
F5	Play CD-Audio
F6	Stop CD-Audio
F9	Motion Blur an
F10	Quit
A	2000 Schuß Ammo
B	Alles taghell
D	Alles dunkel
Leertaste	Gegenstand benutzen (z.B. Terminal)
Strg	Schießen
Pfeiltasten	Laufen
Pfeiltaste & Shift	Schnell laufen
Bild hoch/runter	Nach oben bzw. unten sehen

Esc, M, H	Menü ein
Esc	Menü ausblenden, wenn es angezeigt wird
Tab	Karte ein bzw. aus
? / '	Karte grösser bzw. kleiner
; / .	Seitlich bewegen
1-6	Waffen umschalten

Infos zu den einzelnen Episoden

GIC

Das Labor, in dem alles anfing. Nachdem der erste Kontakt mit den Rahz hergestellt war, fand man heraus, daß es sich um eine kriegerische, materialistische, auf Gewinn bedachte Rasse handelte, die ihre Technologie ohne Skrupel an den Meistbietenden, in diesem Fall die GLOBAL INSURANCE CORP. verkaufte.

In freudiger Erregung tauschten Rahz und GIC Technologien aus.

Da die Zusammenarbeit auf lange Sicht geplant war, wies man in jeder der von GIC erbauten Städte den Rahz einen geheimen Sektor zu.

Hinter dem GIC-Hauptgebäude liegt das Gebiet der Rahz. Zugang findet man nur über das GIC-Hauptlabor.

Glas + Concrete

Global Corp. Headquarters.

Die Technologie der Rahz verhalf GIC zu immensen biogenetischen Forschungserfolgen. Daraufhin splittete GIC ihre Aktien, da die Nachfrage extrem hoch war. Die Erträge wurden jedoch durch hohe Investitionen und Käufe von Drittfirmen vermindert.

Die Aktieninhaber und vor allem die gewinnbeteiligten Rahz fühlten sich betrogen, und nach dem Aktiensplitting ohne sichtbaren Gewinn für die Rahz zogen dunkle Wolken am Horizont der Partnerschaft zwischen den Rahz und GIC auf.

Die Rahz machten kurzen Prozeß und übernahmen den GIC-Firmensitz - eine feindliche Übernahme im wahrsten Sinn des Wortes.

Die Verluste bei den Rahz waren hoch, wurden Sie doch mit Waffen ihrer eigenen Technologie angegriffen. Aber die Vorsicht der Rahz, "The Cave", einen geheimen Truppenstützpunkt anzulegen, kam Ihnen jetzt zu Gute, was zur Folge hatte, daß die GIC Security schnell überrollt wurde.

Die Rahz richteten in diversen Gebäuden Mahnmale und Museen zur Erziehung ihres Nachwuchses ein. Ein Museum enthält alte, aber noch funktionierende und für Sie *überlebenswichtige* GIC-Technologie!

Fortress I

Der zweite Laborkomplex von GIC.

Vor dem Aktiensplitting hatten die Rahz zugesagt, GIC einen ihrer Raumtransporter zur Verfügung zu stellen, unter der Bedingung, daß der Forschungskomplex unter der Bewachung der Rahz bleibt.

GIC's Zusage war von entscheidender strategischer Bedeutung, als es zur Auseinandersetzung kam ...

Fortress II

Trainingscenter der Rahz

Die saurierähnlichen Reittiere der Rahz-Kommandanten brauchen Auslauf. Ebenso müssen die „Green Devils", die Verstärkungstruppen der Rahz, ständig trainiert werden, da sie zwar gute Kämpfer sind, aber sonst nur über ein Kurzzeitgedächtnis verfügen und lieber Zeitung lesen oder VR ansehen.

The Cave

Geheimer Stützpunkt der Rahz.

Nachdem die Rahz durch ausbleibende geldliche Kompensation seitens GIC mißtrauisch geworden waren, legten Sie eine Geheimbasis an.

Im Prinzip ist diese Geheimbasis nichts anderes als ein Geheimbunker.

Vorsicht vor den Wachen: Aufpassen ... nicht die Vergnügungsräume betreten!

Rahz Insula

Als der Krieg zwischen der Erde und den Rahz voll entbrannte, schufen die Rahz eine künstliche Insel im Atlantik.

Mechs, MuVis, Transporter und das Raumschiff der Rahz werden hier gelagert.

Das Raumschiff ist die Kommandozentrale der Rahz.

Die Angst-Crew

Grafik

USA: Martin Sant Graphics - 3D Models

CANADA: Robin Williams

BRD: VADIM Pietyrnsky - Intro Animation

Markus "Tex" Zinsinger, Sebastian Lohfert - 2-D Texturen

Markus "Tex" Zinsinger - Monsterverschärfung

Renderer

J.C. Lotter

Parser: Volker Kleipa

Spielidee und Programmierung

Andreas & Leslie Vahsen

Weitere Credits

Speziellen Dank an: Norbert Mondel, Rainer Obesser-Kaufmann, Willi Dieterle (tewi, ein Unternehmen von *SoftKey* International

Hilfe bei Problemen

Die Programmierung des Spiels erfolgte mit größter Sorgfalt. Tewi und Manmachine Games übernehmen jedoch keinerlei Haftung für Schäden, die durch die Verwendung der auf dieser CD-ROM enthaltenen Programme oder Informationen entstehen können. Alle auf dieser CD-ROM enthaltenen Programme sind auf Virenfreiheit überprüft worden.

Hotline

Bei Problemen mit dem Programm können Sie sich an unsere Hotline wenden. Unsere Hotline-Spezialisten erreichen Sie:

Telefonisch:	(089) 14312-666
per Fax:	(089) 14312-469
per Post:	tewi Verlag, Postfach 50 06 47, 80976 München

Änderungen des Inhalts und Spielablaufs ohne vorherige Ankündigung vorbehalten.



ANGST

RAHZ's REVENGE



Sie sind Werner Müller, Sysop von GIC's Datenbank in Futura City ...., unliebsam durch Explosionen aus dem Schlaf geweckt ...., „mmh, eigentlich Zeit für 'ne Kippe"... Sie treten in den kleinen Vorgarten des GIC Headquarters...., und durch den Ausgang zum Haupthof von GIC sehen Sie ein Wesen, das Ihnen so brutal bekannt vorkommt wie in diesem alten Game ..."Parallel Reality" ... 'das war doch dieses Spiel mit den künstlichen genetischen Viechern, das ich doch mit 14 immer bis zum Umfallen gespielt habe!' ... Und bevor Sie richtig begreifen, was geschah, geht der Kampf schon los!